seit 1985

Guntermann & Drunck
GmbH

G&D

# TripleMUX/QuadMUX




## Installations- & Bedienungsanleitung

| | | |
|---|---|---|
| **Artikelnummer:** | TripleMUX | A210 0044 |
| | QuadMUX | A210 0046 |


06/12/2007 – Version 1.02
Firmware: TM1.04/QM1.02

# Hinweise

## Achtung



Um das Risiko eines Stromschlages zu vermeiden, sollten Sie das Gerät nicht öffnen oder Abdeckungen entfernen. Im Servicefall wenden Sie sich bitte an unsere Techniker.

Lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen.

Befolgen Sie alle Warnungen oder Bedienungshinweise, die sich am Gerät oder in der Bedienungsanleitung befinden.

Bewahren Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig auf.

Spannungsversorgung : Betreiben Sie dieses Gerät nur mit dem mitgelieferten oder in der Bedienungsanleitung aufgeführten AC-Adapter.
Betreiben Sie dieses Gerät nur an einer geerdeten Spannungsquelle.

Spannungsfreiheit: Stellen Sie vor Installationsarbeiten sicher, daß das Gerät spannungsfrei ist. Ziehen Sie den Netzstecker oder die Spannungsversorgung am Gerät ab.
Um das Gerät spannungsfrei zu machen, ziehen Sie den Netzstecker ab. Bitte achten Sie deshalb auf Zugänglichkeit der Stromversorgung.

Kabel: Verwenden Sie ausschließlich von G&D gelieferte Kabel. Beschädigungen, die aus dem Einsatz von Fremdkabeln resultieren, fallen nicht unter die Gewährleistungsbestimmungen. Vermeiden Sie bei der Verlegung der Kabel Stolperfallen.

Lüftungsöffnungen: Lüftungsöffnungen verhindern eine Überhitzung des Gerätes. Verdecken Sie diese nicht.

Garantieausschluß: G&D übernimmt keine Garantie für Geräte, die
- nicht bestimmungsgemäß eingesetzt wurden.
- nicht autorisiert repariert oder modifiziert wurden.
- schwere äußere Beschädigungen aufweisen, welche nicht bei Lieferungserhalt angezeigt wurden.
- durch Fremdzubehör beschädigt wurden.

G&D haftet nicht für Folgeschäden jeglicher Art, die möglicherweise durch den Einsatz der Produkte entstehen können.

Einsatzbereich: Die Geräte sind ausgelegt für eine Verwendung im Innenbereich. Vermeiden Sie extreme Kälte, Hitze oder Feuchtigkeit.

Konformität: Das Gerät entspricht den wesentlichen Schutzanforderungen und Rechtsvorschriften über die elektromagnetische Verträglichkeit (RL 89/336/EWG in Fassung 2004/108/EG) sowie der Niederspannungsrichtlinie (RL 73/23, 93/68). Zur Beurteilung wurden die Normen EN55022 (1998) + A1 + A2 Klasse B, EN55024 (1998) + A1 + A2, EN61000-3-2 (2000) + A2, EN61000-3-3 (1995) + A1+A2, EN60950-1 (2003), sowie EN61000-6-2 (2001) herangezogen.

# Inhaltsverzeichnis *TripleMUX/QuadMUX*

# 1 Beschreibung

## 1.1 Allgemein

Der **TripleMUX** bzw. **QuadMUX** ermöglicht es, bis zu vier (4) Rechner mittels einer Tastatur und einer Maus und drei bzw. vier parallelen Bildschirmen zu verwalten.

Jeder der 4 Rechner kann mit einer **Triple** bzw. **Quad-Videokarte** ausgestattet sein. Alle vier Kanäle dieser Karte können geschaltet werden.

Folgende Varianten stehen zur Verfügung (Unterscheidung nach der Art der existierenden Grafikkarten im Rechner).

| Produkt | Art der Grafikarten im Rechner |
|---|---|
| **TripleMUX** | Triple-Grafikkarte |
| **QuadMUX** | Quad-Grafikkarte |

Da sich alle Produkte lediglich in der Art der Grafikkarten des angeschlossenen Rechners unterscheiden, wird in diesem Handbuch generell von dem **TripleMUX** gesprochen.

Durch die Möglichkeit der ***Szenarienschaltung*** können die Images der verschiedenen Videoquellen eines oder mehrerer Rechner, dem Anwenderwunsch entsprechend, auf die vier angeschlossenen Monitore geschaltet werden.

Diesem **Videoszenario** kann die **Bedienung eines** der dargestellten **Rechner** frei zugeordnet werden.

Der **TripleMUX** leistet damit einen aktiven Beitrag, Kosten, Energie und Raum für zusätzliche Peripherie zu sparen, und die angeschlossenen Rechner effizienter zu nutzen.

Ein Anwender hat komfortabel Zugriff auf das Informationsangebot mehrerer Rechner.

## 1.2 Funktionsweise

Der **TripleMUX** ist ein elektronischer PC-Umschalter, der unter Anderem folgende Funktionsmerkmale aufweist:

- volle **Tastatur- und Mausemulation** für fehlerfreies Booten aller angeschlossenen Rechner
- Bereitstellung eines **Mikroprozessors** für jeden Kanal
- Betrieb an Rechnern mit **PS/2- und USB-Maus** möglich

- volle Unterstützung der **Microsoft Intelli-Maus**
- Videobandbreite bis zu **400MHz**
- Umschaltung ( Szenarienauswahl ) über **Tastatur-HotKey oder AdonIS**
- frei **einstellbare Szenarien**
- **AutoScan-Funktion** für automatisches Durchschalten der Szenarien
- AdonIS konfigurierbar
- Systemschutz durch **Passwortvergabe** möglich.

## 1.3 Lieferzustand / Default-Einstellungen

Der **TripleMUX** ist im **Lieferzustand** folgendermaßen konfiguriert:

- kein User-Passwort vergeben,
- Master-Passwort fest eingestellt,
- Konfiguration des **TripleMUX** nur über Master-Passwort möglich.

## 1.4 Master-Passwort

Wollen Sie Änderungen der Voreinstellungen vornehmen, geben Sie im LOGIN-Fenster das Master-Passwort ein.

Ihr Master-Passwort finden Sie in der **Anlage A** zur Bedienungsanleitung.
Über das Master-Passwort haben Sie, unabhängig von den aktuellen Einstellungen, jederzeit Zugriff auf alle Konfigurationsebenen.

Bitte entfernen Sie das Master-Passwort zu Ihrer eigenen Sicherheit unbedingt aus der Bedienungsanleitung.

## 1.5 User-Passwort

An das User-Passwort sind keine weitergehenden Konfigurationsrechte geknüpft. Das User-Passwort dient der Vermeidung einer unbefugten Benutzung des Systems.

Ein User-Passwort kann nur durch den Master vergeben werden (siehe **Kap. 5.2.2.16**).

Ist ein User-Passwort vergeben, muss es im LOGIN-Fenster eingegeben werden.

## 1.6 Lieferumfang

| | | Beschreibung | Artikelnummer |
|---|---|---|---|
| **Umschalter** | TripleMUX | | A210 0044 |
| | QuadMUX | | A210 0046 |
| | | | |
| **Spannungsversorgung** | PowerCable-2-Standard | | A630 0057 |
| | | | |
| **Dokumentation** | Triple_QuadMUX | Deutsche Version | A 910 0080 |
| | Triple_QuadMUX | Englische Version | A 920 0044 |
| | | | |

Zusätzlich zum Produkt benötige Anschlusskabel (separat bestellbar, Längen müssen bei der Bestellung mit angegeben werden)

| | | Anschlusskabel bestehend aus | Artikelnummer |
|---|---|---|---|
| **Anschlusskabel Single** | CPU-1 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 1 Meter | A610 0006 |
| | CPU-2 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 2 Meter | A610 0007 |
| | CPU-4 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 4 Meter | A610 0008 |
| | CPU-6 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 6 Meter | A610 0009 |
| | CPU-9 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 9 Meter | A610 0010 |
| | CPU-USB-1 | VGA, USB auf MDR20-M, 1 Meter | A610 0057 |
| | CPU-USB-2 | VGA, USB auf MDR20-M, 2 Meter | A610 0058 |
| | CPU-USB-4 | VGA, USB auf MDR20-M, 4 Meter | A610 0059 |
| | | | |
| **Anschlusskabelset 2 Kanal (Triple & QuadMUX)** | CPU-MC2-P-2 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 2 Meter; zusätzl. 1 x VGA-M/M-2 | A610 0066 |
| | CPU-MC2-P-4 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 2 Meter; zusätzl. 1 x VGA-M/M-4 | A610 0067 |
| | CPU-MC2-P-6 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 6 Meter; zusätzl. 1 x VGA-M/M-6 | A610 0068 |
| | CPU-MC2-U-2 | VGA, USB auf MDR20-M, 2 Meter; zusätzl. 2 x VGA-M/M-2 | A610 0069 |
| | CPU-MC2-U-4 | VGA, USB auf MDR20-M, 4 Meter; zusätzl. 4 x VGA-M/M-4 | A610 0070 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Anschlusskabelset 3 Kanal (Triple & QuadMUX)** | CPU-MC3-P-2 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 2 Meter; zusätzl. 2 x VGA-M/M-2 | A610 0072 |
| | CPU-MC3-P-4 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 4 Meter; zusätzl. 2 x VGA-M/M-4 | A610 0073 |
| | CPU-MC3-P-6 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 6 Meter; zusätzl. 2 x VGA-M/M-6 | A610 0074 |
| | CPU-MC3-U-2 | VGA, USB auf MDR20-M, 2 Meter; zusätzl. 1 x VGA-M/M-2 | A610 0075 |
| | CPU-MC3-U-4 | VGA, USB auf MDR20-M, 4 Meter; zusätzl. 2 x VGA-M/M-4 | A610 0076 |
| | | | |
| **Anschlusskabelset 4 Kanal (nur bei QuadMUX** | CPU-MC4-P-2 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 2 Meter; zusätzl. 3 x VGA-M/M-2 | A610 0077 |
| | CPU-MC4-P-4 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 4 Meter; zusätzl. 3 x VGA-M/M-4 | A610 0078 |
| | CPU-MC4-P-6 | VGA + 2 x PS/2 auf MDR20-M, 6 Meter; zusätzl. 3 x VGA-M/M-6 | A610 0079 |
| | CPU-MC4-U-2 | VGA, USB auf MDR20-M, 2 Meter; zusätzl. 3 x VGA-M/M-2 | A610 0080 |
| | CPU-MC4-U-4 | VGA, USB auf MDR20-M, 4 Meter; zusätzl. 3 x VGA-M/M-4 | A610 0081 |

# 2 Installation

Am **TripleMUX** können in der Grundausbaustufe 4 Rechner angeschlossen werden. Jeder dieser Rechner kann mit einer Triple-Videokarte ausgestattet sein (QuadMUX: Vierfach-Videokarte). Dieses Verfahren wird in diesem Kapitel näher erläutert.

**Rechneranschluss:**

- Monitor-, Tastatur- und Mausanschlusskabel von den Rechnern abziehen.
- Monitor:
  Stecken Sie den 15 pol. Sub HD Stecker des Kabels **CPU-x** (x=1, 2, 4, 6 od. 9 Meter) oder **CPU-USB-x** (x= 2 oder 4 Meter) in die VGA-Schnittstelle des Rechners 1.

  **Zusätzlicher Monitoranschluss:**

  - Verbinden Sie die Anschlusskabel **VGA-M**/**M-x** mit den weiteren Videokanälen des Rechners.
  - Verbinden Sie die anderen Enden des Kabels **VGA-M**/**M-2** mit den Schnittstellen ***VGA CPU 1.x – 3.x***

  **Bitte beachten:**
  Achten Sie beim Anschluss der Grafikkarten auf die **richtige Zuordnung am TripleMUX**. Wie in **Kapitel 5.2.4.3** beschrieben, lassen sich durch physikalische Einschränkungen nicht alle Videoquellen beliebig auf jedem Monitor darstellen.

- Tastatur/Maus (PS/2):
  Stellen Sie nun mittels der beiden PS/2-Stecker des Kabels **CPU-x** die Verbindung zur Tastatur- und Mausschnittstelle des Rechners 1 her. Die beiden Stecker sind mit **entsprechenden Symbolen** versehen.
- Alternativ Tastatur/Maus (USB):
  Stellen Sie nun mittels des USB-Stecker des Kabels CPU-USB-x die Verbindung zur Tastatur- und Mausschnittstelle des Rechners 1 her.
- Verbinden Sie danach das andere Ende der Kabel CPU-x oder CPU-USB-x (MDR 20 = Mini Delta Ribbon 20pol) mit der Schnittstelle CPU1 des **TripleMUX**.
- Verfahren Sie zum Anschluss der weiteren Rechner wie zuvor beschrieben

**Konsolenanschluss:**

- Stecken Sie Tastatur und Maus in die entsprechenden Buchsen. Schließen Sie den Monitor an der Schnittstelle **Monitor** auf der Geräterückseite an.

  **Zusätzlicher Monitoranschluss:**
  Die Monitore an die Buchsen ***MONITOR 2 - 4*** anschließen.

- Alternativ können Sie Tastatur und Maus über USB anschliessen. Entsprechende Anschlüsse hierfür finden Sie auf der Frontseite des **TripleMUX.**

Sind alle Verbindungen zum **TripleMUX** hergestellt, schalten Sie das Gerät ein.

# 3 Einschalten des Gerätes / LED Anzeigen

Nach dem **Einschalten des Gerätes** über den Wippschalter auf der Rückseite initialisiert der **TripleMUX** Tastatur und Maus. Die User-LED (grün) leuchtet sofort, nachdem der **TripleMUX** eingeschaltet worden ist.

Die User-LED (gelb) blinkt solange, bis nach dem Einschalten eine Tastatur (PS/2 oder USB) gefunden wurde. Nach **erfolgter Initialisierung** von Tastatur und Maus wechselt die User-LED (gelb) auf dauernd gelbe Anzeige.

**Verhalten der 4x PC-Kanal LEDs:**

PC-LED unten, grün:

- nach Einschalten des Gerätes blinkt die LED einmalig kurz auf, wenn der Kanal aus war und bleibt danach aus
- nach Einschalten des Gerätes bleibt die LED durchgängig erleuchtet, wenn der Kanal an war, also die LED vorher schon leuchtete und leuchtet dann entsprechend folgendem weiter
- leuchtet dauerhaft sobald an diesem Kanal ein Rechner mit aktiver Spannungsversorgung gesteckt ist

PC-LED oben, gelb:

- nach Einschalten zunächst aus (bis auf ein kurzes einmaliges Aufblinken)
- wird ein Eingangskanal aufgeschaltet (via OSD oder Hotkey), so leuchtet die zum Kanal gehörige LED dauerhaft bis Kanalwechsel.

Wird einer der **angeschlossenen Rechner eingeschaltet**, wechselt die entsprechende Kanalanzeige von rot auf grün.

Sollte die Initialisierung nicht erfolgen (rot/grün Blinken endet nicht) überprüfen Sie bitte den korrekten Sitz der Anschlusskabel (Tastatur/Maus) auf der User-Seite.

# 4 Systemzugang und -bedienung

## 4.1 Das Login-Fenster

Sollte sich das Gerät noch im Lieferzustand (OpenAccess) befinden, ist dieses Fenster nicht zu sehen.

Das Login-Fenster können Sie nur dann erreichen, wenn der freie Systemzugang (OpenAccess) deaktiviert worden ist.

| LOGIN | TripleMUX |
|---|---|
| Please enter your<br>Password: | |
| max. 12 Zeichen | |
| **Esc** | **Enter** |

Geben Sie hier für diesen Fall Ihr persönliches User-Passwort ein. Die Anzahl der Versuche ist nicht begrenzt. Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch die **ENTER** - Taste. **ESC** bricht die Eingabe ab.

Möchten Sie den Lieferzustand des Gerätes ändern, geben Sie hier das Master-Passwort ein (siehe **Anlage A**).

Im Auslieferungszustand direkt nach dem Einschalten oder nach der Eingabe des Passwortes erscheint das Auswahlmenü ***SELECT SCENE.***

***SELECT SCENE*** bedeutet, dass Sie hier Bildschirmszenarien aufschalten. Diese Szenarien bestehen aus 3 bzw. 4 unterschiedlichen Bildquellen, wobei diese Bildquellen von einem Rechner oder verschiedenen Rechnern stammen können. Mehr zu diesem Thema in **Kap. 5.2.4**.

Beim ersten Erscheinen des Menüs ***SELECT SCENE*** erwartet das System die Auswahl eines Szenarios per AdonIS.

Grundsätzlich kann die Anwahl eines Szenarios per **Tastatur-HotKey** oder über das **OSD (On-Screen-Display) Menü** erfolgen.

# 4.2 Tastatur HotKey-Umschaltung

## 4.2.1 Defaulteinstellung

Zum Umschalten halten Sie die **STRG -Taste** gedrückt und betätigen dann die **ZAHL-Taste** des gewünschten Szenarios. Zulässige Keys sind die alphanumerischen Ziffern oberhalb des Buchstabenblocks von 1 - 8.

Anwahl von Rechner 1: **STRG (CTRL) + 1**

Die **Default-Einstellung** beginnt mit 1 und endet bei 8.

## 4.2.2 Kundeneinstellung

**Master - Funktion**

Sowohl die erste als auch die zweite Taste der HotKey-Kombination kann Ihren Gegebenheiten angepasst werden (**siehe Kap. 5.2.2.11 + 5.2.2.13**).

Sollte die Defaulteinstellung nicht mehr bestehen oder sollten Änderungswünsche bestehen, erfragen Sie die Einstellungen bei Ihrem Systembetreuer.

# 4.3 AdonIS-Szenarien-Umschaltung

## 4.3.1 Aufruf des AdonIS

Das AdonIS rufen Sie auf, indem Sie die Taste **STRG** gedrückt halten und zusätzlich die Taste **NUM** drücken.

Haben Sie den HotKey, abweichend von der Default-Einstellung **STRG** geändert (**Kap. 5.2.2.11**), so gilt **dieser neue HotKey** auch als erster Taste für den **Aufruf des AdonIS**.



Der zweite Key für den **Aufruf des AdonIS (NUM)**, kann **nicht verändert** werden.

Auf dem Bildschirm erscheint das Fenster ***SELECT SCENE***, in dem Ihnen die 8 möglichen Szenarien angezeigt werden.

Ob der dem jeweiligen Szenario zugeordnete Rechner ein- oder ausgeschaltet ist, erkennen Sie an der farblichen Darstellung der betreffenden Zeile im Menü:

**grün:** Rechner eingeschaltet
**rot:** Rechner ausgeschaltet oder Port nicht belegt

## 4.3.2 Bedienung des AdonIS

Das AdonIS kann **wahlweise mit der Tastatur oder der Maus** bedient werden.

### 4.3.2.1 Tastaturbedienung

| SELECT SCENE | | |
|---|---|---|
| 001 | <= Bezeichnung des Szenarios, editierbar durch User, max. 14 Zeichen | 1 |
| 002 | | 2 |
| 003 | HotKey Nummer für Sofortanwahl, => editierbar durch Systemadministrator | 3 |
| 004 | | 4 |
| 005 | | 5 |
| 006 | | 6 |
| 007 | | 7 |
| 008 | | 8 |
| **Esc** | **Enter** | **F1: Menu** |

| | |
|---|---|
| ↑ ↓ | Anwahl des Szenario über Pfeiltasten |
| **Enter** | Auslösung der Umschaltung |
| **Esc** | Abbruch ohne neue Auswahl (Zurück) |
| **F1** | Aufruf des FUNCTION-Menüs (Konfiguration) |

### 4.3.2.2 Mausbedienung

Die Bedienung der AdonIS Fensters kann auch mit der **Maus** erfolgen.

| | | |
|---|---|---|
| **Scrolling** | - | Anwahl des PC |
| **linke Taste** | - | Enter |
| **rechte Taste** | - | Escape |

Bei Einsatz einer drei Tasten Maus kommt hinzu:

| | | |
|---|---|---|
| **mittlere Taste** | - | **F1** |

**Diese Belegung gilt für alle AdonIS Fenster**.

### 4.3.2.3 Anzeige des gewählten Szenarios

Ist die Auswahl über Tastatur oder Maus erfolgt, wird die Bezeichnung und der HotKey des gewählten Szenarios **permanent auf Ihrem Bildschirm** angezeigt.

**001** (Szenario-Bezeichnung, editierbar)
**TripleMUX** (Konsolen-Bezeichnung, editierbar)

Die Szenarienanzeige erfolgt auf dem oder den Monitoren, die ein Image eines PC´s erhalten, auf welchem ebenfalls der Tastatur/Maus-Focus gemäß der Einstellung im Menü K/M Scene liegt.

| K/M SCENE | | | | | | TripleMUX |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Scene | Name [redacted] | A | B | C | D | K/M |
| 1 | 001 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

Die Szenarienanzeige erfolgt auf **Monitor A, B, C + D.**

| K/M SCENE | | | | | | TripleMUX |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Scene | Name [redacted] | A | B | C | D | K/M |
| 1 | 001 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 |

Die Szenarienanzeige erfolgt **nur auf Monitor A.**

Wird ein Szenario angewählt, wo auf keinem der PC´s innerhalb dieses Szenarios ein Tastatur/Maus-Focus gemäß der Einstellung im Menü **K/M Scene** liegt,

| K/M SCENE | | | | | | TripleMUX |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Scene | Name [redacted] | A | B | C | D | K/M |
| 1 | 001 | 1 | 2 | 3 | 4 | - |

wird die Szenariobezeichnung auf allen Monitoren angezeigt.

Die Szenarienbezeichnung kann in rot oder grün erfolgen:
rot: Zugeordneter Rechner ist **ausgeschaltet** oder Kanal nicht belegt.
grün: Kanal ist belegt und Rechner **eingeschaltet**.

Die **permanente Anzeige** des Szenarios kann **ausgeschaltet** werden (siehe **Kap. 5.2.2.6**).

### 4.3.3 Lage der Szenarienanzeige

Die Lage der Szenarioanzeige auf dem Bildschirm kann verändert werden (siehe **Kap. 5.2.2.7**).

# 5 Function-Menü

Setup Einstellungen und Informationsdienste werden ebenfalls über das AdonIS durchgeführt.

## 5.1 Aufruf des AdonIS-Function Menü

Aktivieren Sie das AdonIS-Fenster über die Tastenkombination **STRG + NUM**.

Betätigen Sie die Taste **F1**.

Aus dem Menü **SELECT SCENE** wechseln Sie hierdurch in das Menü **FUNCTION**:

| FUNCTION | TripleMUX |
|---|---|
| F1: | Select Scene |
| F2: | AutoScan |
| F3: | Console Setup |
| F4: | Cascade Setup |
| F5: | Video Scene |
| F6: | K/M Scene |
| F7: | USB Keyboard Mode Setup |
| F8: | Logout |
| F9: | System Info |
| | Utility |
| Esc | Enter |

Die Bedienung des AdonIS erfolgt analog der Bedienung unter **Kap. 4.3.2** über Tastatur und Maus.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, über Verwendung der entsprechenden **F-Tasten** direkt zur gewünschten Funktion zu gelangen.

Auch aus dem Menü **SELECT COMPUTER** gelangen Sie durch Eingabe der ***F-Tasten*** ***d i r e k t*** in die im Menü **FUNCTION** gelisteten Untermenüs oder Funktionen.

## 5.2 Die einzelnen Funktionen

Taste **F1** Zurück zum Menü **SELECT SCENE**

### 5.2.1 AutoScan-Funktion

Taste **F2** **Auslösung der AutoScan-Funktion**

Die Aktivierung der AutoScan-Funktion führt zum automatischen Durchschalten aller Kanäle.

Auch nicht belegte Kanäle oder ausgeschaltete Rechner können in die AutoScan-Funktion einbezogen werden (z. B. zur Kontrolle der Bootphase).

#### 5.2.1.1 Aufruf der AutoScan Funktion

Rufen Sie das AdonIS auf; Tastenkombination (Default): **STRG + NUM**. Sie können die AutoScan-Funktion, wie oben beschrieben, direkt aus dem Menü Select Scene, aber auch aus dem Menü **FUNCTION** aufrufen.

Drücken Sie dann **F 2**.

Jetzt werden die freigegebenen Kanäle nacheinander für ca. 5 Sek. auf Ihre Konsole geschaltet. Diese Zeit kann verändert werden **(siehe Punkt 5.2.1.4)**

#### 5.2.1.2 Kennzeichnung der AutoScan Funktion

Die aktivierte Scan-Funktion wird durch die Anzeige „Scan“ dargestellt.

| | |
|---|---|
| **001** | **( Scene-Bezeichnung, editierbar )** |
| **TripleMUX** | **( Konsolen-Bezeichnung, editierbar )** |
| **Scan** | **( Aktive Scan Funktion )** |

#### 5.2.1.3 Aufhebung der AutoScan-Funktion

Bei Eingaben über Tastatur oder Maus wird die AutoScan-Funktion angehalten und erst nach dem letzten Zeichen wieder freigegeben. Beendet wird die Funktion über Aufruf des AdonIS (**STRG** + **NUM**) oder eine Sceneanwahl über HotKey.

Die Anzeige Scan erlischt.

#### 5.2.1.4 Einstellung der AutoScan-Zeit

**siehe Punkt 5.2.2.1**

### 5.2.2 Console-Setup

Durch drücken der Taste **F 3** gelangen Sie in das Console Setup.

| CONSOLE - SETUP | | |
|---|---|---|
| **AutoScan Time:** | | **5 Sec** |
| **Keyboard Layout:** | | **German** |
| **ScreenSaver:** | | **Off** |
| **AutoLogoff:** | | **Off** |
| **Console Name:** | | **TripleMUX** |
| **Display:** | | **Temp** |
| **Display Position** | | |
| **Menu Position:** | | |
| **Scancode Set:** | | **2** |
| **AdonIS by Mouse** | | **No** |
| **Hotkey:** | | **Ctrl** |
| **Double Hotkey:** | | **No** |
| **Scenekey:** | | **1 - 8** |
| **Quick Access** | | **Yes** |
| **Accesskey:** | | **F1 – F8** |
| **User-Password:** | | |
| **Master-Password:** | | |
| **Open Access:** | | **Yes** |
| **Keyboard Type …** | | |
| **Set System Defaults** | | |
| **Esc** | **Enter** | **F1: Save** |

#### 5.2.2.1 Einstellung der AutoScan Time

Steuern Sie den Cursor auf die Zeile AutoScan Time. Der vorhandene Eintrag kann überschrieben, oder nach Drücken der **ENTER** -Taste editiert werden.

Zulässig ist eine Scan-Zeit von 2 - 60 Sek. **ENTER** schließt die Eingabe ab.

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie dieses Menü mit **F1.**

#### 5.2.2.2 Keyboard Layout

Passen Sie hier den vom **TripleMUX** verwendeten Keyboard-Satz an das tatsächliche Layout des angeschlossenen Keyboards an. Sie sollten z. B. eine Umstellung vornehmen, wenn Sie eine Y/Z-Vertauschung feststellen (amerikanisch/deutsches Layout).

Folgende Alternativen stehen zur Verfügung:

- **German**
- **English US**

- **English UK**
- **French**

Nach dem Fahren des Cursors auf das Feld ***KEYBOARD LAYOUT*** können Sie über die ***SPACE*** Taste (toggle) die gewünschte Option anwählen.

### 5.2.2.3 ScreenSaver

Der hier einzustellende ScreenSaver wird vom **TripleMUX** erzeugt und steht in keiner Verbindung zum ScreenSaver des Rechners.

Da in der Regel nur eine indirekte Verbindung (über den **TripleMUX**) zwischen den Rechnern und den Monitoren besteht, sollten Sie die ScreenSaver der Rechner aus Gründen Ihrer Arbeitserleichterung abschalten.

Der ScreenSaver des **TripleMUX** übernimmt diese Aufgabe; er setzt den Monitor in den Power-Down Modus.

Steuern Sie den Cursor auf die Zeile **ScreenSaver**. Der vorhandene Eintrag kann überschrieben, oder nach Drücken der **ENTER** -Taste editiert werden.

Zulässig ist eine Zeit von 1 - 60 Minuten. Die Eingabe „0“ stellt den ScreenSaver auf „OFF“.

**ENTER** schließt die Eingabe ab.

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit **F 1**.

### 5.2.2.4 Auto Logoff

Über diese Einstellung können Sie einen automatischen **LOGOFF** des Systems aktivieren. Der automatische **LOGOFF** führt, gleich dem manuellen (Taste **F8**), zurück zur **LOGIN** Maske.

Das System wird damit gegen nicht autorisierten Zugriff geschützt und erst nach einer Passwort-Eingabe im **LOGIN** Fenster kann wieder auf den Rechner zugegriffen werden (nur gültig, wenn der **OPEN ACCESS** deaktiviert ist).

Die Zeit, zur Auslösung des automatischen **LOGOFF**, wird eingestellt, indem der Cursor auf die Zeile **Auto Logoff** gesteuert wird. Der vorhandene Eintrag kann überschrieben, oder nach Drücken der **ENTER** -Taste editiert werden.

Zulässig ist eine Zeit von 1 - 60 Minuten. Die Eingabe „0“ schaltet den Logout auf „**OFF**“.

**ENTER** schließt die Eingabe ab.

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit ***F 1*** .

### 5.2.2.5 Vergabe des Console Name

Für den Fall der kombinierten Verwendung mehrerer **G&D-Geräte** lässt sich jede **G&D** Einheit mit einer eindeutigen Bezeichnung, dem **Console Name**, versehen.

Steuern Sie den Cursor auf die Zeile ***Console Name***. Der vorhandene Eintrag kann überschrieben, oder nach Drücken der **ENTER** –Taste, editiert werden.

Zulässig ist die Eingabe von 10 alphanumerischen Zeichen. **ENTER** schließt die Eingabe ab.

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit **F 1**.

### 5.2.2.6 Aktivierung der Kanalanzeige Display

Hier besteht die Möglichkeit, die Anzeige für den gewählten Rechner entweder

- **Dauernd** => Yes oder
- **Temporär** => No (verschwindet ca. 5 Sek. nach Umschaltung)

einzustellen.

Nach dem Fahren des Cursors auf das Feld DISPLAY können Sie über die **SPACE** Taste (toggle) oder die Tasten **Y** + **N** die gewünschte Option anwählen.

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit **F 1**.

Haben Sie die temporäre Kanalanzeige gewählt können Sie die Anzeige des gewählten Kanals jederzeit durch die Tastenkombination **STRG** + **CAPS LOCK** aufrufen.

### 5.2.2.7 Einstellung der Display Position + Size

Stellen Sie hier die **Lage + Größe der Kanalanzeige** auf dem Bildschirm ein. Fahren Sie den Cursor auf den entsprechenden Eintrag im Menü Console Setup.

Nach Drücken der Taste **ENTER** gelangen Sie in den Editiermodus und können nun über die **Pfeiltasten** oder mittels der **Maus** die Anzeige an die gewünschte Stelle verschieben.

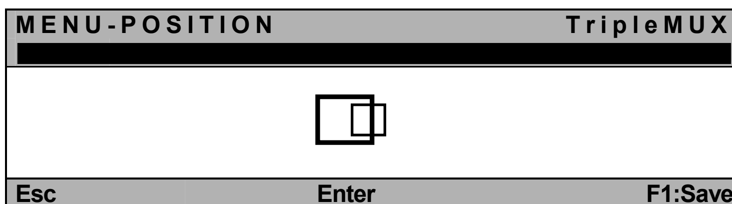



**ENTER** schließt die Einstellung ab und führt zurück zum Console Setup (temporär gespeichert). Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie das Console Setup mit **F 1** (permanent gespeichert).

### 5.2.2.8 Einstellung der Menu-Position / - Size

Verändern Sie hier die Lage und Größe aller AdonIS-Fenster. Fahren Sie den Cursor auf den entsprechenden Eintrag im Menü Console Setup.

Nach Drücken der Taste **ENTER** gelangen Sie in den Editiermodus und können nun über die ***Pfeiltasten*** oder mittels der ***Maus*** die Anzeige an die gewünschte Stelle verschieben.




Um bei allen Auflösungen eine optimale Lesbarkeit des AdonIS sicherzustellen, lässt sich die **Größe** der Anzeige ab einer Monitorauflösung von größer als 640 x 480 über die Tasten ***Bild/auf*** + ***Bild/ab*** verändern.

**ENTER** schließt die Eingabe ab und führt zurück zum Console Setup (temporär gespeichert).

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie das Console Setup mit **F1** (permanent gespeichert).

### 5.2.2.9 Einstellung des Scancode Set

**Hinweis:**
**Zur Ausführung dieser Funktion müssen Sie als Master angemeldet sein!**

Der Scancode bezeichnet die „Sprache“, in welcher die Tastatur mit dem Rechner kommuniziert. Der **TripleMUX** arbeitet im Scancode 2.

**Stellen Sie diese Einstellung nur nach Rücksprache mit unserem Service um.**

Fahren Sie den Cursor auf den entsprechenden Eintrag.

Durch Betätigen der ***SPACE***-Taste können Sie dann zwischen folgenden Alternativen wählen: **3** oder **2.**

### 5.2.2.10 AdonIS by Mouse

Hier besteht die Möglichkeit, die Unterstützung der Sondertasten der Intelli-Explorer Mouse für die Arbeit mit dem **TripleMUX** zu aktivieren. Setzen Sie den Eintrag hier auf „**Yes**“, kann das **AdonIS**, zusätzlich zum Aufruf über das

Keyboard, auch durch Betätigen der Taste 4 oder 5 der Explorer-Mouse (linke Seitentasten) aufgerufen werden.

Nach dem Fahren des Cursors auf das Feld „AdonIS by Mouse“ können Sie über die **SPACE** Taste (toggle) oder die Tasten **Y** + **N** die gewünschte Option anwählen.

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit **F 1**.

### 5.2.2.11 Definition des ersten Hotkeys

Fahren Sie den Cursor auf den Eintrag **HotKey.**

Durch Betätigen der **SPACE** -Taste können Sie dann zwischen folgenden Alternativen wählen:

**Ctrl, Alt, AltGr, Win, Shift, AltShift**



Bitte beachten Sie, dass der **hier eingestellte HotKey** ferner auch als erste Taste zum **Aufruf des** AdonIS dient ( z.B. **WIN** + **NUM** ).

Um die Einstellung zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit **F 1**.

### 5.2.2.12 Aktivierung des Double HotKeys

Hier legen Sie fest, ob Sie zum Aufruf des **AdonIS** einen **Doppel-HotKey** verwenden wollen.

Steppen Sie mit den **Pfeiltasten** oder bewegen Sie die Mouse auf den Eintrag Double-Hotkey. Mit der **Space-Taste** können Sie zwischen den Einträgen

- **Yes**
- **No** (Default)

auswählen.

Nachdem Sie den Eintrag auf **Yes** abgeändert haben, verändert sich automatisch der Eintrag in der Zeile **HotKey** (vgl. **Kap. 5.2.2.11**). Sie können nun in dieser Zeile Ihren gewünschten Doppel-HotKey auswählen. Folgende Positionen stehen Ihnen zur Verfügung:

***Ctrl (Strg) + Shift***
***Alt +Shift***
***Alt Gr + Ctrl (Strg)***
***Windows + Ctrl (Strg)***
***Shift + Windows***



Bitte beachten Sie, dass der **hier eingestellte HotKey** ferner auch als erste Taste zum **Aufruf des AdonIS** dient (z.B. **WIN (+CTRL)** + **NUM**).

Um die Einstellung zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit **F 1**. Nach dieser Einstellung müssen Sie zum Aufruf des **AdonIS** oder der **IVT**-Menüs insgesamt **drei** Tasten drücken.

### 5.2.2.13 Definition des zweiten Keys (Scene Key)

Auch die **zweite Taste** des, die Scenen-Umschaltung auslösenden, HotKeys kann angepasst werden. Gehen Sie analog dem beschriebenen Vorgehen der Änderung von Hotkey1 vor.

Folgende Alternativen stehen zur Verfügung, wobei immer nur Gruppen von Tasten ausgewählt werden können:

- **numerisch 0 ..9 (default)**
- **numerisch (NUM-Block) 0 .. 9**
- **alphabetisch A .. K**

Wenn Sie die entsprechenden Änderungen vorgenommen haben, könnte Ihr neuer HotKey für Scene 2 z. B. wie folgt aussehen: ***WIN*** + ***B***.

### 5.2.2.14 Einstellung des QuickAccess

Innerhalb des Scene-Config (vgl. **Kap. 5.2.4**) besteht die Möglichkeit Szenarien fest einzustellen. Jedem Videoszenario wird dabei auch die Bedienung eines bestimmten Rechners mit Tastatur + Maus **fest** zugeordnet.

Die Funktion QuickAccess schafft nun die Möglichkeit, **Tastatur und Maus frei zwischen den auf den Monitoren dargestellten Rechnern hin und herzuschalten**. Das Szenario muß also nicht zwingend verlassen werden, um einen anderen Rechner bedienen zu können. Die Umschaltung erfolgt durch Betätigen des **Hotkey** und gleichzeitiges Drücken des **Accesskey.**

**Default**: **STRG** + **F1 (bis F10)**

Fahren Sie den Cursor auf den Eintrag QuickAccess im Menü **Console Setup**.

Durch Betätigen der **SPACE** -Taste können Sie dann den QuickAccess

| | |
|---|---|
| freigeben: | Yes |
| oder sperren: | No (default) |

**ENTER** bestätigt die Änderung. Um die Einstellung zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit **F 1**.

### 5.2.2.15 Einstellung des Accesskey

Der eigentliche Umschaltvorgang des QuickAccess wird über die Tastatur vorgenommen.

Als Defaultwert sind die Tasten F1 – F10 als Accesskeys vorgegeben. Betätigen Sie innerhalb eines Szenarios die Tasten **STRG + F 1**, werden Tastatur und Maus dem Rechner zugeordnet, dessen Bild über die **Schnittstelle CPU 1** des **TripleMUX** dargestellt wird. Bei drei Monitoren sollte dies üblicherweise der linke sein.

**STRG + F 2** schaltet demzufolge Tastatur und Maus auf den zweiten, **STRG + F 3** auf den dritten Monitor. Die Szenarienanzeige (vgl. **Kap. 5.2.2.6**) wandert jeweils mit.

Wollen Sie den Default **F1- F10** ändern, fahren Sie den Cursor auf den Eintrag Accesskey im Menü **CONSOLE SETUP**.

Durch Betätigen der **SPACE** -Taste können Sie dann zwischen den folgenden Alternativen wählen:

**NUM 0 – 9 / F1 – F10 / A - K.**

**ENTER** bestätigt die Änderung. Um die Einstellung zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit **F 1** .

### 5.2.2.16 Änderung des User-Passwortes

**Hinweis:**
**Zur Ausführung dieser Funktion müssen Sie als Master angemeldet sein!**

Wollen Sie den Defaultwert ändern (Zugang durch **ENTER**) und den **TripleMUX** durch ein User-Passwort sichern, fahren Sie den Cursor im Menü Console Setup auf das Feld „User-Password“ und betätigen dann die Taste **ENTER** .

Ein weiteres Menü erscheint, welches zur Eingabe des neuen Passwortes auffordert.

| CHANGE PASSWORD | TripleMUX |
|---|---|
| **Please enter your new password twice:** | |
| [Min. 4, max. 12 Zeichen] | |
| **Esc** | **Enter** |

Der Cursor steht im Eingabefeld und Sie können das Passwort eingeben, welches min. 4 und maximal 12 Zeichen enthalten kann.

**Default**: Kein Passwort.

**ENTER** schließt die Eingabe ab und wechselt zum Menü Console Setup. Das neue User-Passwort ist gespeichert.

**ESC** bricht die Eingabe ohne Änderung ab.

Die hier vorgenommenen Änderungen haben **keinerlei Auswirkung auf Ihr Master-Passwort.**

### 5.2.2.17 Änderung des Master-Passwortes

**Hinweis:**
**Zur Ausführung dieser Funktion müssen Sie als Master angemeldet sein!**

Wollen Sie den Defaultwert gem. Anlage A zum Handbuch ändern, fahren Sie den Cursor im Menü **Console Setup** auf das Feld „Master-Password“ und betätigen dann die Taste **ENTER** .

Ein weiteres Menü erscheint, welches zur Eingabe des neuen Passwortes auffordert.

| CHANGE PASSWORD | TripleMUX |
|---|---|
| **Please enter your new password twice:** | |
| [Min. 4, max. 12 Zeichen] | |
| **Esc** | **Enter** |

Gehen Sie ansonsten analog zu **Kap. 5.2.2.16** vor.

### 5.2.2.18 Einstellen des OpenAccess

**Hinweis:**
**Zur Ausführung dieser Funktion müssen Sie als Master angemeldet sein!**

Beim Zugriff über OpenAccess kann jeder auf den **TripleMUX** und die angeschlossenen PC´s zugreifen.

Der OpenAccess definiert sich im Lieferzustand folgendermaßen:

- Zugriff auf die angeschlossenen PC´s ohne vorherige Anmeldung mit Loginname und Passwort
- Berechtigung zur Durchführung des AutoScans

- Zugriff auf das Menü **Console Setup (eingeschränkt)**
- Berechtigung zum manuellen Logout über **F8**
- Berechtigung zur Reinitialisierung der Mouse

Im Auslieferungszustand ist dem OpenAccess der Zugriff aktiv. Beabsichtigen Sie diesen zu deaktivieren, steuern Sie mit dem Cursor auf den Eintrag **OpenAccess** und durch Drücken der **SPACE** -Taste können Sie dann zwischen den folgenden Alternativen wählen:

**YES:** OpenAccess aktiv
**NO:** OpenAccess deaktiviert

**ENTER** bestätigt die Änderung. Um die Einstellung zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit **F 1** .

### 5.2.2.19 Keyboard Type

Durch Anwahl des Menüpunktes *Keyboard Type* können Sie die Unterstützung der PixelPower-Tastatur *PixelPower Clarity (blue)* aktivieren.

Hierbei handelt es sich um eine spezielle Tastatur zur Bedienung des Schriftgenerators Clarity der Firma PixelPower. Im Auslieferungszustand ist die Unterstützung für diese Tastatur deaktiviert.

Aktivieren Sie diese Unterstützung über die **SPACE** –Taste (Toggle-Funktion). Ein gelbes „X“ erscheint hinter dem Eintrag.

Um die Einstellung zu speichern, verlassen Sie dies Menü mit der ***Enter***-Taste.

### 5.2.2.20 Herstellen des Auslieferungszustandes (Set System Defaults)

**Hinweis:**
**Zur Ausführung dieser Funktion müssen Sie als Master angemeldet sein!**

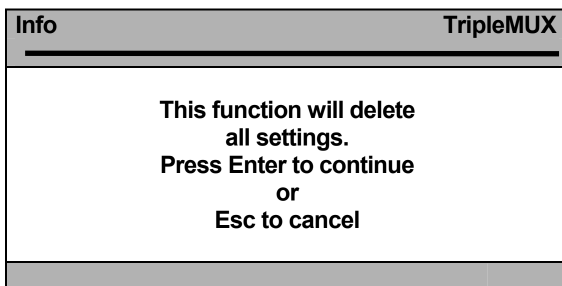
Die Ausführung dieser Funktion versetzt das Gerät zurück in den Lieferzustand.

**Auch die eingestellten Passwörter werden zurückgesetzt.**

Die jeweiligen **Default-Einstellungen** entnehmen Sie bitte der Darstellung der einzelnen Menü-Fenster in diesem Handbuch.

Steppen Sie mittels der Pfeiltasten auf den entsprechenden Menüpunkt.

Durch Eingabe von **ENTER** wird die Funktion ausgeführt und folgendes Infofenster öffnet sich.




Bestätigen Sie hier nochmals mit der Taste **ENTER**. Das Fenster wechselt zum Menü **FUNCTION.**

### 5.2.3 Cascade-Setup

**Hinweis:**
**Zur Ausführung dieser Funktion müssen Sie als Master angemeldet sein!**

Im Menü **Cascade-Setup** bestimmen Sie, welches Endgerät an den vier möglichen PC-Kanälen angeschlossen worden ist. Zur Auswahl stehen:

- PC (Standardbelegung)
- MUX4 (ermöglicht die Erweiterung der Rechneranzahl auf bis zu 16 Rechner durch den Einsatz eines miniMUX4. Der Zugriff auf die Mehrfachgrafik ist jedoch nur an den PC´s möglich, die direkt an den **TripleMUX** angeschlossen sind. Alle PC´s, die über einen **miniMUX4** mit dem **TripleMUX** verbunden sind, übertragen dagegen lediglich ein Grafiksignal.).

Eine ausführliche Beschreibung der Kaskadierung des **TripleMUX** mit einem **miniMUX4** erhalten Sie im entsprechenden Handbuch.

Öffnen Sie das AdonIS des **TripleMUX** mit der von Ihnen eingestellten HotKey-Kombination oder dem Default-HotKey **STRG** + **NUM**.

In dem geöffneten AdonIS (Menü „**Select Scene**“) drücken Sie die Taste **F4**
In dem geöffneten Menü „**Cascade-Setup**“ bestimmen Sie für jeden Kanal, welches Gerät hier angeschlossen ist. Mit der **Space**-Taste können Sie die Einträge wechseln. Standardmäßig ist hier der Wert „PC“ eingestellt. Mit einem Drücken der **Space**-Taste wechseln Sie den Eintrag auf „miniMUX 4“.

Um Ihre Eingabe zu speichern, drücken Sie die Taste **F1**. Sie kehren zurück in das Menü Select Scene.

## 5.2.4 Einstellung der Video-Szenarien

### 5.2.4.1 Erläuterung

Beim Aufruf des Menü Video Scene werden die Monitore dunkel geschaltet und nur das Menü ist auf den Monitoren sichtbar.

Im Menü Video Scene definieren Sie Video-Szenarien die auf Ihren Arbeitsplatzbildschirm aufgeschaltet werden. Video-Szenarien sind durch Sie frei konfigurierbare Monitorsequenzen. Sie definieren hierbei, bei welchem Videoszenario eine Videoquelle eines Multigrafik-Rechners auf einen bestimmten Monitor Ihres Arbeitsplatzes aufgeschaltet werden soll.

Öffnen Sie das AdonIS des **TripleMUX** mit der von Ihnen eingestellten HotKey-Kombination oder dem Default-HotKey **STRG** + **NUM**.

In dem geöffneten AdonIS (Menü „Select Scene“) drücken Sie die Taste **F5.**
In dem geöffneten Fenster stehen Ihnen bis zu acht Szenarien zur Verfügung.

| VIDEO SCENE | | TripleMUX | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Scene** | **Name** | **A** | **B** | **C** | **D** |
| 1 | 001 | **1** | **1** | **1** | **1** |
| 2 | 002 | **2** | **2** | **2** | **2** |
| 3 | 003 | **3** | **3** | **3** | **3** |
| 4 | 004 | **4** | **4** | **4** | **4** |
| ... | | | | | |
| 8 | 008 | **4** | **4** | **4** | **4** |
| **Esc** | **Enter** | | | **F1: Save** | |

Spalte 1: HotKey für Sofortauswahl
Spalte 2: Editierbare Szenarienbezeichnung (13 Zeichen)
Spalte 3: VGA-Zuordnungsmatrix

Das dargestellte Menü gibt die **Defaulteinstellung** wieder. Es wird dabei von 4 Rechnern mit je 1 Quad-Video-Karte ausgegangen. Die drei Bildinformationen pro Rechner werden 1:1 auf die Videoausgänge A, B, C + D des **TripleMUX** gelegt.

**Beispiel-Szenario 1** (entspricht Default Szenario 1)

| Hot | Scene Name | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 001 | **1** | **1** | **1** | **1** |

Scenekey für dieses Szenario: 1
Szenariobezeichnung: 001
Bild auf Monitor A: A1 vom TripleMUX = CPU 1 von PC1
Bild auf Monitor B: B1 vom TripleMUX = VGA CPU 1.2 von PC1
Bild auf Monitor C: C1 vom TripleMUX = VGA CPU 1.3 von PC1
Bild auf Monitor D: D1 vom TripleMUX = VGA CPU 1.4 von PC1

**Beispiel-Szenario 2** (nicht gem. der Default Einstellung)

Natürlich lassen sich die Szenarien Ihren Wünschen anpassen. Beispiel 2 zeigt ein angepasstes Szenario ausgehend vom Anschlussschema auf dieser Seite.

**Wenden Sie sich für Anpassungen bitte an Ihren Systemadministrator.**

| Hot | Scene Name | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | a1b2c4 PC4 | **1** | **1** | **2** | **4** |

| | |
|---|---|
| Scenekey für dieses Szenario: | 6 |
| Szenariobezeichnung: | a1b2c4 PC4 |
| Bild auf Monitor A: | A1 vom TripleMUX = CPU 1 von PC1 |
| Bild auf Monitor B: | B1 vom TripleMUX = VGA CPU 1.2 von PC1 |
| Bild auf Monitor C: | C2 vom TripleMUX = VGA CPU 2.2 von PC2 |
| Bild auf Monitor D: | D4 vom TripleMUX = VGA CPU 4.3 von PC4 |

### 5.2.4.2 Einstellung der Szenarienbezeichnung

Wählen sie das zu editierende Feld über die Pfeiltasten oder mit der Maus an. Soll das Szenario neu benannt werden, kann der vorherige Eintrag einfach **überschrieben** werden.

Durch Drücken der Taste **SPACE** gelangen Sie in den **Editiermodus** für dieses Feld.

Geben Sie die Szenariobezeichnung über den Buchstabenblock oder die Zifferntasten oberhalb des Buchstabenblocks ein. Die Eingabe von Umlauten ist nicht möglich.

**ENTER** schließt die Eingabe ab und springt automatisch zur nächsten Szenariobezeichnung.



Andere Felder des Menü Video Scene können **nur durch den Master** geändert werden.

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie das Menü mit **F1** .

### 5.2.4.3 Anpassen der Zuordnungsmatrix

**Hinweis:**
**Zur Ausführung dieser Funktion müssen Sie als Master angemeldet sein!**

Neben der durch jeden User durchführbaren Änderung der Szenariobezeichnung lassen sich durch den Master ebenfalls die den Szenarien zugeordneten **Videokombinationen** und **Rechnerzuordnungen** ändern.

Sie sollten **schon während der Installation** diesen Aspekt berücksichtigt haben, da durch physikalische Einschränkungen nicht jede Videoquelle auf jedem Monitor darstellbar ist (siehe Erläuterung unten).

Wählen sie das zu editierende Feld über die Pfeiltasten oder mit der Maus an, nachdem Sie sich mit dem Master-Passwort in das System eingeloggt haben.

Durch den Master können zusätzlich die hier grau hinterlegten Felder editiert werden:

| Hot | Scene Name | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 001 | **1** | **1** | **1** | **1** |

Der vorherige Eintrag kann einfach **überschrieben** werden.

Ausgehend von der oben gezeigten Anschlussskizze sehen Sie folgend ein editiertes Menü Video Scene mit Erläuterung der sich daraus ergebenden Änderungen.

| **VIDEO SCENE** | | | | | **TripleMUX** |
|---|---|---|---|---|---|
| **Scene** | **Name** | **A** | **B** | **C** | **D** |
| 1 | a1b1c1PC1 | **1** | **1** | **1** | **1** |
| 2 | a3b3c3PC3 | **2** | **2** | **2** | **2** |
| 3 | a3b2c4PC2 | **3** | **3** | **3** | **3** |
| 4 | a3b1c1PC3 | **4** | **4** | **4** | **4** |
| ... | | | | | |
| 8 | 008 | **4** | **4** | **4** | **4** |
| **Esc** | **Enter** | | | | **F1: Save** |

Aus dieser Einstellung ergibt sich:

| A | B | C | D | |
|---|---|---|---|---|
| **1** | **1** | **1** | **1** | Bild von PC 1 auf Monitor A,B,C |
| **3** | **3** | **3** | **3** | wie vor, jedoch mit PC3 |
| **3** | **2** | **4** | **2** | Monitor A = Bild V3.1 von PC3<br>Monitor B = Bild V2.2 von PC2<br>Monitor C = Bild V4.3 von PC4<br>Monitor D = Bild V2.4 von PC2 |
| **3** | **1** | **1** | **2** | Monitor A = Bild V3.1 von PC3<br>Monitor B = Bild V1.2 von PC1<br>Monitor C = Bild V1.3 von PC1<br>Monitor D = Bild V2.4 von PC2 |



Aus der Tabelle wird ersichtlich, daß immer nur dann ein **PC zur Bedienung** in ein Szenario eingebunden wird, wenn er mindestens **auf einem Monitor sichtbar ist**.

Um nicht beabsichtige Eingaben auf nicht sichtbaren Rechnern zu vermeiden, sollten Sie ebenso verfahren.

Die den Szenarien zugeordneten **HotKeys lassen sich im Menü SCENE-CONFIG nicht ändern**. Wollen Sie eine andere Gruppe von HotKeys verwenden, rufen Sie das Menü **Console Setup** auf (vgl. **Kap. 5.2.2.13**)

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie das Menü mit **F1** .

## 5.2.5 Einstellung des Tastatur/Maus-Szenarien

In dem Menü Tastatur/Maus Scene definieren Sie, wo der Tastatur/Maus Focus bei einem aufgeschalteten Video-Szenario liegen soll. Denn, bei einem Szenario können beim **TripleMUX** max. bis zu drei verschiedene Multigrafik-Rechner ein (oder mehrere) VGA-Signal(e) auf die drei Arbeitsplatzmonitore verteilt werden. Dieses haben Sie, wie in **Kap. 5.2.4** beschrieben, als Videoszenario definiert. In diesem Menü bestimmen Sie, auf welchem Rechner während des ausgewähltem Videoszenario die Tastatur und Maus aktiv sein soll.

| **K/M SCENE** | | | | | | **TripleMUX** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Scene** | **Name** [redacted] | **A** | **B** | **C** | **D** | **K/M** |
| 1 | 001 | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** |
| 2 | 002 | **1** | **2** | **4** | **3** | **3** |
| 3 | 003 | **2** | **2** | **4** | **4** | **4** |
| 4 | 004 | **3** | **1** | **2** | **4** | **2** |
| … | | | | | | |
| 8 | 008 | **1** | **1** | **3** | **1** | **1** |
| **ESC** | | **Enter** | | | | **F1: Save** |

Die Einträge in den VGA-Spalten (A, B, C & D) werden übernommen aus den Einstellungen des Menüs „**Video Scene**“.

In der Spalte „**K/M**.“ wird bestimmt, auf welchem der aufgeschalteten Rechner innerhalb eine Video-Scenarios der Tastatur/Maus Focus liegen soll.

Wenn Sie dem Cursor in diesem Menü mit den Pfeiltasten der Tastatur oder mit der Maus in Spalte „**K/M**“ Setzen, können Sie einen Zahlwert von 1 bis 4 (entsprechend den möglichen PC-Kanälen am **TripleMUX**) eintragen. Durch diese Definition wird beim Aufruf der gewünschten Videoscene der hier definierte Rechner am **TripleMUX** aufgerufen. Gleichzeitig hat dieser Rechner den Tastatur/Maus Focus.

In dem oben abgebildeten beispielhaften Menü wurde in Scene „003“ definiert, dass am **TripleMUX** der **Kanal 4** angesprochen werden soll und den Tastatur/Maus Focus hat.

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie das Menü mit **F1**.

### 5.2.6 USB Keyboard Mode Setup

| | |
|---|---|
| ***Wichtig:*** | Die Einstellung des *USB Keyboard Modes* ist ausschließlich innerhalb des AdonIS von Mastergeräten anwählbar und nur auf das Mastergerät anwendbar.<br>Wird der **TripleMUX** als Slave innerhalb einer Kaskade betrieben, ist diese Einstellung nicht verfügbar. Betreiben Sie in diesem Fall den **TripleMUX** temporär als Mastergerät und ändern Sie die Einstellung des *USB Keyboard Modes*. |

Moderne Standard-Tastaturen sind üblicherweise mit 105 Tasten ausgestattet. Einige Hersteller von USB-Tastaturen erweitern die Anzahl der Tasten. Mit den Zusatztasten können spezielle Funktionen des Rechners bedient werden.

Zu den erweiterten USB-Tastaturen zählen beispielsweise folgende Modelle:

- Die Multimedia-Tastatur des Apple Mac mini ist mit einer speziellen Taste zum Öffnen des DVD-Laufwerks ausgestattet.
- Tastaturen von Sun Desktops und Servern verfügen über separate Tasten, um spezielle Systemfunktionen zu bedienen.

Neben diesen Beispielen sind weitere Tastaturen am Markt erhältlich, die Zusatzfunktionen der Rechner über Tasten bedienbar machen. Der **TripleMUX** unterstützt folgende Arten von USB-Tastaturen:

- **PC Multimedia**: USB-Tastatur mit zusätzlichen Multimedia-Tasten
- **PC Standard**: Standard USB-Tastatur
- **SUN German**: Deutsche USB-Tastatur für Sun Desktops und Server
- **SUN US**: Amerikanische USB-Tastatur für Sun Desktops und Server

| | |
|---|---|
| ***Hinweis:*** | Die Einstellung des Tastaturlayouts von Sun Desktops und Servern erfolgt während des Bootens. Nach der Aktivierung des Keyboad Modes **SUN German** oder **SUN US** ist daher ein Reboot des Sun Desktops oder Servers erforderlich. |

Im Auslieferungszustand des **TripleMux** ist der USB Keyboard Mode „**PC Multimedia**“ auf allen Kanälen aktiv:

| USB KEYBOARD MODE | | TripleMUX |
|---|---|---|
| **Channel** | | **Mode** |
| 1 | | **PC Multimedia** |
| 2 | | **PC Multimedia** |
| 3 | | **PC Multimedia** |
| 4 | | **PC Multimedia** |
| **ESC** | **Space:Change** | **F1: Save** |

Um den *USB Keyboard Mode* eines Kanals zu ändern, wählen Sie diesen mit den Pfeiltasten an. Durch Betätigung der **SPACE** –Taste können Sie anschließend zwischen den verschiedenen Keyboard Modes wechseln.

Um die Einstellungen zu speichern, verlassen Sie das Menü mit **F1**.

### 5.2.7 Logout

Diese Funktion hebt die Zuordnung zu einem angewählten Szenario **und Ihre Anmeldung** im **TripleMUX** auf. Sie haben erst wieder nach Eingabe Ihres User-Passwortes oder des Master-Passwortes Zugriff auf das System.

Führen Sie diese Funktion aus, erscheint nach Betätigen der Taste **F 8** die Eingabemaske für das Passwort.

| **LOGIN** | **TripleMUX** |
|---|---|
| Please enter your<br>Password: | |
| max. 12 Zeichen | |
| **Esc** | **Enter** |

Sie können diese Funktion auch ausführen, indem Sie über die Pfeiltasten oder die Maus auf den entsprechenden Eintrag im Function-Menü fahren und dann die **ENTER** - Taste betätigen.



Sie sollten diese Funktion immer dann anwenden, wenn sie Ihre Rechner gegen nicht autorisierten Zugriff schützen möchten, z.B. wenn sie Ihren Arbeitsplatz verlassen.

### 5.2.8 System-Info

Im Fenster **System-Info**, welches über die Taste **F 9** aufgerufen wird, können Sie keinerlei Einstellungen vornehmen. Sie finden hier Informationen über den **TripleMUX**, die für den Werksservice von Bedeutung sind.

**ESC** schließt dies Fenster.

### 5.2.9 Maus Utilites - Utility

Sollte die Maus **eines Rechners** während des Betriebes nicht mehr funktionieren (Maus-Pfeil bewegt sich nicht), besteht die Möglichkeit, eine Reinitialisierung durchzuführen.

Überprüfen Sie jedoch zunächst alle Anschlusskabel auf korrekten Sitz. Bitte beachten Sie, dass ein Maus-Enable nur für den **jeweils aktiven Kanal** (PC1 bis PC4) durchgeführt wird.

Schalten Sie sich mittels AdonIS auf diesen Rechner und drücken Sie die Taste **F 1**. Sie gelangen in das Menü **FUNCTION.**

Steppen Sie mittels der Pfeiltasten in den Menübereich unter **F10** auf den Menüpunkt **Maus Utility**.

Durch Eingabe von **ENTER** öffnet sich ein Untermenü, welches Ihnen folgende Möglichkeiten bietet:

| UTILITY | TripleMUX |
|---|---|
| ►►Read manual for details◄◄ | |
| Enable Mouse | |
| Enable Intelli | |
| Enable Int Explorer | |
| Reset Mouse | |
| Esc | Enter |

**Achtung!** Führen Sie nur den für den einzelnen Rechner **passenden Enable/Reset** durch!

**Enable Maus ( Standard-Maus )**

Wählen Sie diese Funktion bei Nicht-Windows-Systemen (z. B. Linux), wenn der Rechner mit einem Standard-Maus Treiber arbeitet.

## Enable Intelli (MS-Intelli-Maus )

Wählen Sie diese Funktion bei Nicht-Windows-Systemen (z. B. Linux), sollte der angeschlossene Rechner den MS-Intelli-Maustreiber geladen haben.

## Enable Int Explorer (MS-Intelli-Maus)

Wählen Sie diese Funktion bei Nicht-Windows-Systemen (z. B. Linux), sollte der angeschlossene Rechner den MS-Intelli-Explorer Maustreiber geladen haben.

## Reset Maus

Wählen Sie Funktion bei Windows-Betriebssystemen; **unabhängig vom eingestellten Maus-Treiber.**

Dies trifft zu für:
WIN 98, WIN NT, WIN ME, WIN 2000, WIN XP.

Steuern Sie den Cursor mittels der Pfeiltasten auf den entsprechenden Eintrag.

Betätigen Sie die Taste **ENTER**.

Die Initialisierung der Maus wird durchgeführt und das Menü geschlossen. Die Maus arbeitet wieder mit voller Funktionalität.

# 6 Technische Daten

## Video

- Format: VGA (analog)
- Auflösung: von 640 x 350 @120 Hz bis 1920 x 1440 @ 60 Hz
- Videobandbreite: bis zu 400 MHz
- H/V-Sync: 135KHz/150Hz
- übertragbare Signale: RGBHV, RGsB, RsGsBs, RGbc

## Tastatur / Maus

(RECHNER- + USERSEITIG)

- Rechnerseitig
  - direkt: PS/2, USB, MAC USB, RS 6000, HP 9000, SGI, DEC Alpha Station, Open Bloomberg, SUN-USB
  - über Konverter: SUN, MAC über rechnerseitige Konverter
- Userseitig
  - direkt: PS/2, USB, MAC USB, RS 6000, HP 9000, SGI, DEC Alpha Station, Open Bloomberg, SUN-USB
  - über Konverter: SUN, über userseitige Konverter

## Schnittstellen

- Konsolenseitig: 2 x 6 pol. miniDIN-F für Tastatur und Maus
  2 x USB-A für Tastatur und Maus (Frontseite)
  3 x 15 pol. SUB-HD-M für Monitoranschluss (**TripleMUX**) oder
  4 x 15 pol. SUB-HD-M für Monitoranschluss (**QuadMUX**) oder
- Rechnerseitig: 4 x 20 pol. MDR-M
  4 x (2) x 15 pol. SUB-HD-M für Monitoranschluss (**TripleMUX**) oder
  4 x (3) x 15 pol. SUB-HD-M für Monitoranschluss (**QuadMUX**) oder

## Umschaltung:

Durch Tastatureingabe (HotKey), SCAN-Funktion oder OSD.

**Gehäusemaße** (B x H x T in mm)

| | **Desktop** | **19“-Variante** |
|---|---|---|
| TripleMUX | 270 x 88 x 210 | 19” x 2 HE x 210 |
| QuadMUX | 270 x 88 x 210 | 19” x 2 HE x 210 |

**Spannungsversorgung**:

TripleMUX: 100 – 240 V primär, 60 – 50 Hz, 205 - 95mA
QuadMUX: 100 – 240 V primär, 60 – 50 Hz, 235 - 105mA

**Leistungsaufnahme (Betrieb)**:

TripleMUX: 100 VAC = 11,0W / 240VAC = 11,4W
QuadMUX: 100 VAC = 12,8W / 240VAC = 13,2W

**Temperaturbereiche:**

- Betrieb: 5 bis 40° C rel. Luftfeuchte < 80%, nicht kondensierend
- Lagerung: -10 bis 55° C rel. Luftfeuchte < 85%, nicht kondensierend

**Optionen:**
Kaskadierung des Systems mittels Einsatz eines **miniMUX4**

# Anhang:

**Ihr Master-Passwort lautet:**

| |
|---|
| 4658 |

Bitte entfernen Sie diese Anlage unbedingt aus der Bedienungsanleitung!

**Guntermann & Drunck GmbH**
**Systementwicklung Germany**

Dortmunder Str. 4a
57234 Wilnsdorf

- Tel: +49-2739/8901-100
- Fax: +49-2739/8901-120

http://www.GDsys.de

- eMail: sales@GDsys.de

